



## **Computerspil og hverdagsliv**

### **Et arbejdspapir**

Thorhauge, Anne Mette; Gregersen, Andreas Lindegaard

*Publication date:*  
2015

*Document version*  
Også kaldet Forlagets PDF

*Citation for published version (APA):*  
Thorhauge, A. M., & Gregersen, A. L. (2015). *Computerspil og hverdagsliv: Et arbejdspapir*. Institut for Medier, Erkendelse og Formidling.



# Computerspil og hverdagsliv

- Et arbejdspapir



Anne Mette Thorhauge og Andreas Lindegaard Gregersen

Anne Mette Thorhauge og Andreas Lindegaard Gregersen  
Computerspil og hverdagsliv. Et arbejdspapir.  
Institut for Medier, erkendelse og formidling, Københavns Universitet  
København 2015  
ISBN 978-87-89505-35-0

# Indholdsfortegnelse

<b>INTRODUKTION</b>	<b>4</b>
<b>SPILOG MEDIER I HVERDAGSLIVET</b>	<b>4</b>
SPILOG MEDIER I HVERDAGSLIVET: NOGLE OVERORDNEDE MØNSTRE	4
SPILOG MEDIER I HVERDAGSLIVET: INDBYRDES SAMMENHÆNGE	8
SPILOG MEDIER I HVERDAGSLIVET: EN FORELØBIG CLUSTER-ANALYSE	9
<b>SPILE MØNSTRE OG DERES SAMMENHÆNG MED ANDRE VARIABLE</b>	<b>11</b>
<b>COMPUTERSPILOG TRIVSEL – ER DER EN SAMMENHÆNG?</b>	<b>16</b>
TRIVSELSPØRGSMAÅL RELATERET TIL SPILO	16
GENERELLE TRIVSELSPØRGSMAÅL	19
<b>KONKLUSION: EN SAMMENHÆNG MELLEM SPILAKTIVITET OG TRIVSEL?</b>	<b>24</b>

## Introduktion

I denne delrapport præsenteres en analyse af den spørgeskemaundersøgelse, der er blevet gennemført i forbindelse med projektet computerspil og hverdagsliv ([www.problemspil.dk](http://www.problemspil.dk)). Formålet med analysen er primært at kvalificere samplingstrategien i forbindelse med den opfølgende dagbogsundersøgelse. Analysen baserer sig på en stikprøve på i alt 1560 besvarelser der er tilfældigt udvalgt fra CPR registreret og besvarelserne er givet i sensommeren 2014.

## Spil og medier i hverdagslivet

Da formålet med undersøgelsen er at se på spilaktiviteten i relation til det øvrige hverdagsliv, har vi valgt at bruge en del af spørgeskemaet på at spørge ind til konkrete hverdagsaktiviteter. Disse aktiviteter har vi udvalgt på baggrund af en tidligere pilotundersøgelse samt to pilotinterviews, der fandt sted i forbindelse med udviklingen af spørgeskemaet. Aktiviteterne omfatter: skole, arbejde, lektier, husarbejde, tv og film, sport, samvær med venner, kommunikation via computer eller telefon og spilaktivitet. For at kunne vurdere deres sammenhæng med spilaktiviteten, har vi valgt at spørge ind til, på hvilke tidspunkter i løbet af dagen respondenterne har været optaget af den pågældende aktivitet: Morgen, dag, eftermiddag, aften og nat.

Når vi har valgt ikke at spørge ind til selve tidsforbruget skyldes det to forhold: For det første går vores undersøgelses-population helt ned til 10-årige, som ikke kan forventes at have en helt præcis tidsbegreb endnu. For det andet er mange af aktiviteterne så integrerede med vores øvrige formål, at det er vanskeligt, også for voksne, at redegøre præcist for tidsforbruget – for eksempel kommunikation via computer eller telefon.

I den følgende analyse vil vi præsentere analyser af de aktiviteter, der har vist sig mest relevante for vores undersøgelsesspørgsmål, og hvor vi ser de mest markante sammenhænge. Vi vil først se på nogle overordnede mønstre vedrørende spil og medier i hverdagslivet, dernæst vil vi se på deres indbyrdes sammenhæng og endelig vil vi se på, hvad en såkaldt clusteranalyse kan fortælle os. I det følgende er der så vidt muligt foretaget chi i anden-tests på krydstabuleringerne for at teste for statistisk signifikans, hvor p-værdien er angivet i parentes ved de pågældende tabeller.

### Spil og medier i hverdagslivet: nogle overordnede mønstre

Hvis vi lægger ud med spilaktiviteten, kan vi på et helt overordnet niveau konkludere, at de yngre respondenter spiller i flere tidsrum i løbet af dagen end de ældre (Tabel 1,  $p < 0,000$ ).

	Spilaktivitet					
	Ingen		Lille		Stor	
10-12 år	142	27,00%	327	62,30%	56	10,70%
13-15 år	222	44,80%	225	45,50%	48	9,70%
16-19 år	325	60,20%	170	31,50%	45	8,30%

Tabel 1: Aldersgruppernes spilaktivitet (procenterne er taget af rækketotalerne)

Endvidere er det især spilaktiviteten i dagtimerne, der reduceres, som det fremgår af diagram 1 nedenfor.

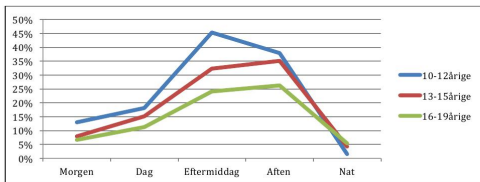


Diagram 1: Fordelingen af de forskellige aldersgruppers spilaktivitet

Udover alder har køn også betydning: Drengene spiller betydeligt i flere tidsrum end piger (Tabel 2,  $p < 0,000$ ).

	Spilaktivitet					
	Ingen		Lille		Stor	
Dreng	240	30,20%	455	57,20%	100	12,60%
Pige	449	58,70%	267	34,90%	49	6,40%

Tabel 2: Kønnenes spilfrekvens (Procenterne er taget af rækketotalerne)

Faktisk er spilaktiviteten den af de valgte aktiviteter, hvor kønnet gør den allerstørste forskel i forhold til for eksempel tv, hvor kønnene følges betydeligt mere ad, som det fremgår af nedenstående to diagrammer (Diagram 2 og 3).

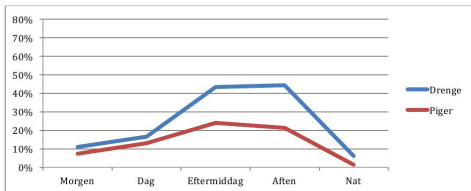


Diagram 2: Fordelingen af kønnenes spilaktivitet

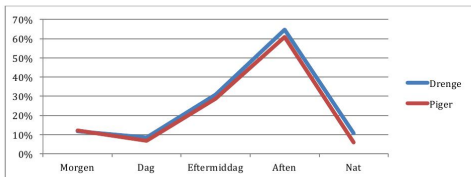


Diagram 3: Fordelingen af kønnenes tv-aktivitet

To andre aktiviteter lader til at afhænge af alderen: Samvær med venner og mængden af medieret kommunikation. Hvad det første angår (illustreret i Diagram 4), har alderen ganske vist ikke entydig betydning for mængden af samvær, når dette måles på, hvor mange tidsrum i løbet af dagen forinden respondenterne har givet udtryk for at være sammen med venner: Faktisk falder mængden af samvær for de 13-15årige og stiger igen for de 16-19årige. Til gengæld er det tydeligt, som det fremgår af diagrammet nedenfor, at samværet med venner gradvis forskydes ind i aften timerne, muligvis fordi forpligtelser i løbet af dagen bliver større.

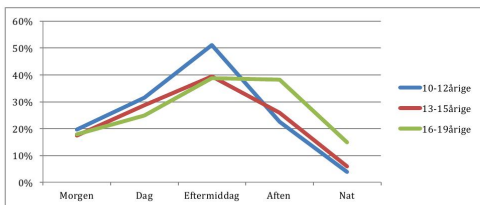


Diagram 4: Fordelingen af aldersgruppernes samvær med venner i løbet af dagen

Hvad angår mængden af medieret kommunikation ser vi til gengæld en markant sammenhæng imellem alder og mængden af kommunikation på computer og telefon (Tabel 3,  $p < 0,000$ ). Over halvdelen af de 16-19årige befinder sig i den højfrekvente gruppe imod kun en tiendedel af de 10-12årige

	Mængden af medieret kommunikation					
	Ingen		Lille		Stor	
10-12 år	216	41,10%	254	48,40%	55	10,50%
13-15 år	66	13,30%	260	52,50%	169	34,10%
16-19 år	37	6,90%	207	38,30%	296	54,80%

Tabel 3: Aldersgruppernes mængde af medieret kommunikation (Procenterne er taget af rækketotalerne)

Hvis vi ser på kommunikationens fordeling henover dagen kan vi ydermere se, at kommunikationen er fordelt forholdsvis jævnt ud over de forskellige tidsrum i løbet af dagen med en let stigning mod eftermiddag og aften og et skarpt fald ved nattetid (Diagram 5). Dette kan sammenlignes med et mere traditionelt massemedie som tv, der til kontrast toppe meget tydeligt i aften timerne (Diagram 6).

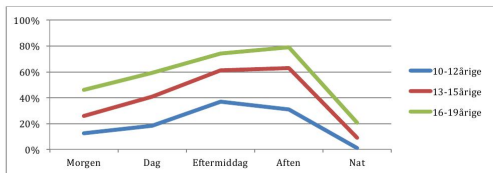


Diagram 5: Fordelingen af aldersgruppernes medierede kommunikation i løbet af dagen

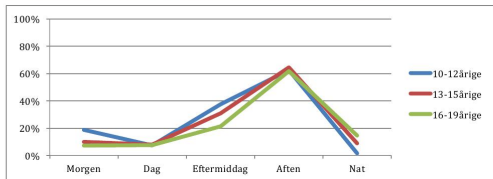


Diagram 6: Fordelingen af aldersgruppernes tv-aktivitet i løbet af dagen



### Spil og medier i hverdagslivet: indbyrdes sammenhænge

Hvis vi ser nærmere på sammenhængen mellem de forskellige aktiviteter, viser det sig interessant nok, at de ikke er indbyrdes udelukkende, men tværtimod synes at forstærke hinanden. For eksempel er der en tydelig sammenhæng mellem en høj spilfrekvens og en høj tv- og film-frekvens (Tabel 4,  $p < 0,000$ )

		Mængden af tv					
		Ingen		Lille		Stor	
Spilaktivitet	Ingen	183	26,60%	469	68,10%	37	5,40%
	Lille	90	12,50%	582	80,60%	50	6,90%
	Stor	13	8,70%	100	67,10%	36	24,20%

Tabel 4: Spilaktivitet krydset med mængden af tv (procenterne er taget af rækketotalerne)

For at kigge lidt nærmere på sammenhængen mellem spil og tv kan vi dele respondenterne op i dem som ikke spiller, dem som spiller lidt og dem som spiller meget. Disse tre gruppers tv-forbrug i de forskellige tidsrum dagen forinden er illustreret i Diagram 7. Som det fremgår, har tv-aktiviteten nogenlunde samme mønster på tværs af grupperne (det topper i aften timerne), men der er samtidig en klar tendens til, at dem der spiller meget også ser meget tv.

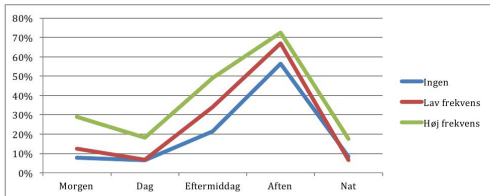


Diagram 7: Computerspillerens tv-aktivitet fordelt i løbet af dagen

Hvis vi ser på forholdet mellem spilaktivitet og kommunikation på computer og mobiltelefon viser der sig et tilsvarende markant (Tabel 5,  $p < 0,000$ ) men noget mere tvetydigt mønster. På den ene side kommunikerer ikke-spillere betydeligt mere end computerspillere, der ikke spiller så meget. På den anden side kommunikerer de computerspillere, der spiller meget, mere endnu.

		Medieret kommunikation					
		Ingen		Lidt		Meget	
Spilaktivitet	Ingen	112	16,30%	308	44,70%	269	39,00%
	Lille	180	24,90%	362	50,10%	180	24,90%
	Stor	27	18,10%	51	34,20%	71	47,70%

Tabel 5: Spilaktivitet krydset med kommunikation (procenterne er taget af rækketotalerne)

Hvis vi ser på andelen af spillergrupperne, der kommunikerer via computer eller telefon i løbet af de forskellige tidsrum i løbet af dagen ser man nedenstående mønster (Diagram 8). Ligesom det er tilfældet med tv, er mønsteret nogenlunde det samme på tværs af grupperne: Det samme høje niveau i løbet af eftermiddagen og aftenen går igen, men ikke-spillerne og de computerspillere, der spiller meget ligger noget over de computerspillere, der spiller lidt.

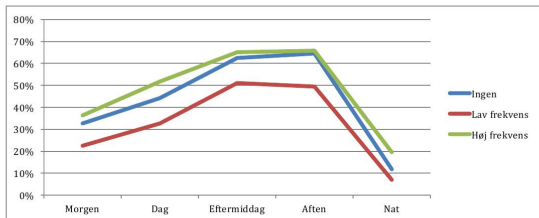


Diagram 8: Ingen, lav og højspilaktivitet set i forhold til kommunikation på computer og mobiltelefon i løbet af dagen

### Spil og medier i hverdagslivet: En foreløbig cluster-analyse

De ovenstående iagttagelser omkring relationen mellem spilaktivitet vidner om, at der eksisterer nogle varierende koblinger af mediebrug, som det kan være værd at studere nærmere. Ud over at krydstabulere og visualisere variablene, som det er gjort ovenfor, kan man også lave en cluster-analyse. Cluster-analysen har til formål at identificere de klasser eller grupper af respondenter (clusters), der har nogenlunde samme svarmønster på tværs af udvalgte variable.

Nedenstående cluster-analyse er en såkaldt *latent class* analyse og baserer sig på den beregnede mængde af hhv. lektier, husarbejde, tv og film, sport, samvær med venner, kommunikation via computer eller telefon og spilaktivitet dagen forinden på en skala fra 0 (ingen ud af 5 tidsrum) til

5 (5 ud af fem tidsrum). Nedenstående skema (Tabel 6) viser resultatet af analysen, der peger på fire overordnede grupper. Procenten foroven angiver deres andel af den samlede mængde respondenter og decimaltallet i hver celle angiver den gennemsnitlige mængde for aktiviteten. (lektier og husarbejde er sorteret fra for at forenkle billedet). Navnene på de enkelte clusters er et udtryk for en mulig tolkning af data.

Det moderate flertal	De selskabelige computerspillere	De mindre selskabelige computerspillere	De selskabelige ikke-computerspillere
62 %	17 %	16 %	5 %
0,7 Moderat sport	1,0 Moderat sport	0,3 Mindst sport	1,3 Mest sport
0,9 Moderat tv	1,9 Meget tv	1,9 Meget tv	0,3 mindst tv
0,9 Lidt/moderat samvær	2,7 Meget samvær	0,2 Mindst samvær	3,9 Mest samvær
1,8 Mindst kommunikation	2,3 Meget kommunikation	1,9 Lidt kommunikation	2,3 Meget kommunikation
0,6 Moderat spilaktivitet	1,6 Høj spilaktivitet	1,7 Højest spilaktivitet	0,3 Mindst spilaktivitet

Tabel 6: Cluster-analyse baseret på frekvensen af udvalgte aktiviteter dagen forinden

Her kan man først og fremmest iagttage en majoritet, der er moderat i de fleste henseender, dvs. sport, tv, samvær og spil, men dog med den laveste mængde af medieret kommunikation. De to efterfølgende grupper adskiller sig fra majoriteten ved at se mere tv og spille mere men adskiller sig indbyrdes i forhold til mængden af fysisk samvær med andre og mængden af kommunikation via computer og mobiltelefon. Der synes på den måde at tegne sig en gruppe af hhv. selskabelige og mindre selskabelige computerspillere på hhv. 17% og 16% af den samlede stikprøve. Endelig ser vi en relativt lille gruppe (5%), der adskiller sig ved at se mindst tv og spille mindst, men til gengæld at dyrke mere sport og være mere sammen med venner. Sidstnævnte peger i retning af, at de pågældende respondenter – i hvert fald på den dag, der henvises til - har organiseret deres tid og samvær med andre omkring en eller anden form for fritidsaktivitet.

I forhold til det aktuelle undersøgelsesspørgsmål kan cluster-analysen fortælle os flere vigtige ting.

1. Først og fremmest synes mængden af spilaktivitet ikke at være den væsentligste faktor, når man skal skelne mellem forskellige typer af computerspillere (de to spillergrupper, der trækkes frem, har stort set samme gennemsnitlige mængde spilaktivitet, som det ses i den nederste række i tabellen).
2. Det sociale samvær og den medierede kommunikation synes til gengæld at være en afgørende faktor.

Disse forhold vil blive studeret mere indgående i det næste afsnit.

## Spillemønstre og deres sammenhæng med andre variable

Hvad den konkrete organisering af spilaktiviteten angår, har vi i spørgeskemaet spurgt ind til, i hvilket omfang respondenterne spiller alene, spiller i hold og spiller imod andre hhv. tit, nogle gange eller aldrig. I forhold til den foregående serie af spørgsmål, der bygger på respondenternes konkrete spilaktivitet dagen forinden, bygger disse spørgsmål på respondenternes vurdering af deres egen spiladfærd i mere generel forstand. Tabel 7 viser resultatet, når man krydstabulerer holdvariablen og modspillervariablen:

		Hvor tit spiller du imod andre?					
		Tit		Nogle gange		Aldrig	
Hvor tit spiller du i hold?	Tit	252	18,30%	78	5,70%	22	1,60%
	Nogle gange	106	7,70%	309	22,50%	48	3,50%
	Aldrig	40	2,90%	186	13,50%	334	24,30%

Tabel 7: Spiller du i hold og spiller du mod andre krydset (procenterne er taget af den samlede sum af computerspillere i stikprøven)

Som det fremgår, tegner der sig 3-4 relativt store grupper (markeret med grønt i tabel 7). Det drejer sig om 1) dem der tit spiller i hold og mod andre, 2) dem der nogle gange spiller i hold og mod andre, 3) dem der aldrig spiller i hold eller mod andre og endelig en lidt mindre gruppe, 4) der aldrig spiller i hold, men nogle gange mod andre. I det følgende ville disse grupper blive benævnt som hhv. *markant kompetitive holdspillere*, *moderat kompetitive holdspillere*, *moderat kompetitive solospillere* og *non-kompetitive solospillere*. Som det fremgår af tabellen nedenfor er piger markant overrepræsenteret blandt de non-kompetitive solospillere og dem, som ikke spiller, mens drengene er markant overrepræsenterede blandt holdspillerne, og især i gruppen af markant kompetitive holdspillere (Tabel 8,  $p < 0,000$ ).

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere	Spiller ikke
Dreng	40,50%	31,80%	13,30%	8,70%	5,80%
Pige	2,10%	18,30%	16,20%	42,40%	21,00%

Tabel 8: Spillemønstre fordelt på køn (procenterne er taget af rækketotalerne)

Disse spillermønstre lader også til at have en sammenhæng med alder. Når man kigger på aldersfordelingen (Tabel 9) er det værd at bemærke, at der er relativt mange ældre respondenter blandt de markant kompetitive holdspillere, hvor der er relativt færre i de øvrige spillergrupper undtagen i gruppen af ikke-spillere.

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere	Spiller ikke
10-12 år	16,00%	35,30%	16,20%	29,90%	2,50%
13-15 år	22,50%	22,30%	16,00%	26,00%	13,30%
16-19 år	21,50%	17,60%	12,60%	24,30%	24,10%

Tabel 9: Spillemønstre fordelt på alder (procenterne er taget af rækketotalerne)

Hvis man endvidere ser på de ti mest foretrukne spiltitler i materialet, fordeler de pågældende respondenter (N=551) sig på følgende vis (Tabel 10):

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitiv solospiller
FIFA	19%	44%	32%	5%
League of Legends	91%	7%	0%	1%
Minecraft	25%	42%	17%	15%
The Sims	0%	22%	16%	63%
Grand Theft Auto	25%	47%	16%	13%
Counter Strike	82%	18%	0%	0%
Call of Duty	69%	23%	8%	0%
World of Warcraft	89%	11%	0%	0%
Candy Crush Saga	0%	6%	12%	82%
Hay Day	0%	19%	19%	63%

Tabel 10: Spillemønstre fordelt på datasættets top ti over yndlingsspil (procenterne er taget af rækketotalerne)

Endelig, hvad selve omfanget af spilaktivitet den foregående dag angår, ser man en meget tydelig tendens til, at jo mere kompetitiv og jo mere holdorienteret respondenter er, jo større er sandsynligheden for at vedkommende spiller meget dagen forinden (Tabel 11,  $p < 0,000$ ).

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere
Ingen spilaktivitet	15,90%	36,90%	43,50%	54,50%
Lav spilaktivitet	63,50%	51,50%	48,90%	41,00%
Høj spilaktivitet	20,60%	11,70%	7,50%	4,50%

Tabel 11: Spillemønstre og spilaktivitet dagen forinden (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

På grund af den meget skæve kønsfordeling i spillergrupperne kan dette dog også tænkes at beskrive drengenes spilaktivitet overfor pigernes. Vi har derfor beregnet samme forhold for henholdsvis drenge og piger separat i henholdsvis tabel 12 og 13:

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere
Ingen spilaktivitet	15,10%	31,60%	44,90%	49,00%
Lav spilaktivitet	64,70%	57,20%	51,30%	45,10%
Høj spilaktivitet	20,20%	11,20%	3,80%	5,90%

Tabel 12: spillemønstre og spilaktivitet dagen forinden: Drenge (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere
Ingen spilaktivitet	28,60%	45,10%	42,60%	55,50%
Lav spilaktivitet	42,90%	42,60%	47,20%	40,30%
Høj spilaktivitet	28,60%	12,30%	10,20%	4,20%

Tabel 13: spillemønstre og spilaktivitet dagen forinden: Piger (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Som det fremgår, er det i store træk det samme mønster, når man ser på pigerne og drenge separat (med et tilsvarende højt signifikansniveau ( $p < 0,000$ )). Dog med det forbehold at der er så få piger i gruppen af markant kompetitive holdspillere (14) at Chi-testen i dette tilfælde er delvist ugyldig.

Hvis vi ser på de variable, der blev trukket frem i forbindelse med cluster-analysen, viser der sig endvidere en tydelig sammenhæng mellem de fundne spillemønstre og kommunikation via computer og mobiltelefon (Tabel 14,  $p < 0,000$ ): De markant kompetitive holdspillere kommunikerer mere i forhold til de andre spillergrupper, og på den vis ligner de gruppen af ikke-spillere mere end de ligner de andre spillere. Her ser vi altså en mulig forklaring på den relation mellem spilaktivitet og mængden af kommunikation på computer og mobiltelefon dagen forinden, der blev iagttaget i det foregående afsnit.

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere	Spiller ikke
Ingen kommunikation	13,10%	25,60%	23,70%	23,40%	5,70%
Lidt kommunikation	45,60%	47,60%	47,80%	42,80%	47,70%
Meget kommunikation	41,30%	26,90%	28,50%	33,80%	46,60%

Tabel 14: Spillemønstre og kommunikation på computer og mobiltelefon (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Til gengæld synes der ikke at være nogen sammenhæng mellem de fundne spille-mønstre og fysisk samvær med venner, som det fremgår af tabellen nedenfor (Tabel 15,  $p > 0,3$ ). Her kan man måske alligevel notere sig, at de markant kompetitive holdspillere både har en relativt høj andel af respondenter der er meget sammen med venner, samt en forholdsvis stor andel af respondenter, der slet ikke er det.

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere	Spiller ikke
Intet samvær med venner	42,50%	35,00%	42,50%	41,30%	36,80%
Lidt samvær med venner	36,50%	45,00%	40,30%	38,90%	47,10%
Meget samvær med venner	21,00%	20,10%	17,20%	19,80%	16,10%

Tabel 15: Spillemønstre og samvær med vennerne den foregående dag (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Dette fortæller os to centrale ting:

1. Spille-mønstrene alene kan ikke forklare de grupperinger, der foreslås i cluster-analysen.
2. Der er ikke nødvendigvis nogen sammenhæng mellem mængden af samvær med venner og mængden af medieret kommunikation (en chi-test på de to variable giver en p-værdi på 0,3)

En måde at studere dette forhold nærmere på, er at inddrage nogle af de øvrige spørgsmål vi har stillet angående den sociale organisering af spilaktiviteten. Vi har blandt andet spurgt ind til, hvorvidt respondenterne spiller med de samme eller med forskellige fra gang til gang, hvorvidt de spiller med nogen de kender fra deres hverdag eller nogen de kender fra internettet og i hvilket omfang de har fået eller mistet venner i kraft af deres spilaktivitet. Hvad det første forhold angår, viser der sig ikke noget tydeligt mønster. Der er ikke nogen tydelig sammenhæng imellem

spillemønstret og spillerfællesskabets kontinuitet. Til gengæld kan vi iagttagende en tendens til at de markant kompetitive spillere i et noget større omfang organiserer deres spilaktivitet omkring relationer fra internettet (Tabel 16,  $p=0,009$ ).

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere
Nogen fra internettet	24,70%	15,00%	16,00%
Nogen jeg også møder i min hverdag	75,30%	85,00%	83,70%

Tabel 16: Hvem man typisk spiller med indenfor de forskellige spillemønstre

Eftersom dette mønster på samme måde som omfanget af spilaktiviteten også kan skyldes forskelle på drenge og på pigerne ses nedenfor fordelingen for drenge og piger separat (Tabel 17 og 18):

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere
Nogen fra internettet	23,60%	19,80%	18,20%
Nogen jeg også møder	76,40%	80,20%	81,80%

Tabel 17: Hvem man typisk spiller med indenfor de forskellige spillemønstre: Drenge

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere
Nogen fra internettet	42,90% 6	7,50% 9	15,00% 16
Nogen jeg også møder	57,10% 8	92,50% 111	85,00% 91

Tabel 18: Hvem man typisk spiller med indenfor de forskellige spillemønstre: Piger

Som det fremgår af tabellerne, er tendensen endnu stærkere hos pigerne: Her er der en endnu større andel af de markant kompetitive der mest spiller med dem, de møder over internettet. Da der er tale om meget små tal (de rå tal er inkluderet i tabellen) skal de dog tolkes med en vis forsigtighed.

Endelig viser der sig et meget tydeligt mønster, hvor de markant kompetitive holdspillere i langt større omfang møder nye venner gennem deres spilaktivitet.



	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere
Har mødt nye venner gennem spil	71%	35%	18%	8%

Tabel 19: Hvor mange hvor mange indenfor de enkelte spillemønstre som har fået nye venner gennem spilaktiviteten

Igen, hvis man ser på tallene separat for drenge og piger nuanceres billedet en anelse:

	markant kompetitiv holdspiller		moderat kompetitiv holdspiller		moderat kompetitiv solospiller		nonkompetitiv solospiller	
Nye venner: Drenge	71,40%	170	39,20%	73	21,80%	17	12,00%	6
Nye venner: Piger	64,30%	9	27,30%	33	14,80%	16	6,70%	19

Tabel 20: : Hvor mange hvor mange indenfor de enkelte spillemønstre som har fået nye venner gennem spilaktiviteten fordelt på drenge og piger.

Pigernes mønster bekræfter i store træk det overordnede mønster, nemlig at jo mere kompetitiv og holdorienteret spillemønstret er, jo mere er spillerne tilbøjelige få nye venner gennem spilaktiviteten. Men det er samtidig også tydeligt, at pigerne samlet set er mindre tilbøjelige til at få venner gennem deres spilaktivitet, uanset spillemønster.

Alt i alt har spillemønstrene, forstået som varierende kombinationer af det holdorienterede og det konkurrenceorienterede, en ganske stor forklaringskraft i forhold til en række andre variable, nemlig kommunikation, online/offline organisering af spillerfællesskaber og den sociale dynamik omkring spilaktiviteten. Ingen af variablene kan dog forklare den sammenhæng mellem spilaktivitet og fysisk samvær, der antydes i cluster-analysen, hvilket ganske enkelt kan skyldes at det intet med spilaktiviteten har at gøre. Uanset tegner analysen ikke noget billede af meget aktive computerspillere som specielt socialt isolerede, faktisk tværtimod.

## Computerspil og trivsel – er der en sammenhæng?

Undersøgelsens centrale udgangspunkt er at se på problemspil som et hverdagsfænomen, og som et fænomen, der knytter sig til computerspillerens trivsel. Derfor rummer spørgeskemaet også en række spørgsmål vedrørende spilrelaterede problemer i hverdagen og trivsel i mere generel forstand. I dette afsnit vil vi først se på, om der kan iagttages en sammenhæng mellem spillemønstre og problemer i hverdagen, dernæst vil vi se på sammenhængen mellem spillemønstre og trivsel i mere generel forstand.

### Trivselsspørgsmål relateret til spil

Hvad angår spilrelaterede spørgsmål i hverdagen har vi dels spurgt ind til, om respondenterne har mistet venner, har forsømt noget indenfor den seneste uge og har skændtes med deres forældre indenfor den seneste uge som følge af deres spilaktivitet. Hvad det første forhold angår,

er det kun 18 respondenter i det samlede datasæt, der giver udtryk for at have mistet venner som følge af deres spilaktivitet, og dette tal er for lille til at danne udgangspunkt for en beregning af eventuelle tendenser. Til gengæld mener vi, at man kan udelukke at der er tale om et omfattende problem i populationen. Hvad de to andre spørgsmål angår, viser sig dog en ganske tydelig sammenhæng med spillemønstrene. De markant kompetitive holdspillere er således både mere tilbøjelige til at forsømme ( $p<0,000$ ) og til at skændes ( $p<0,000$ )

		Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere
Hvor mange gange i den seneste uge har der været noget, du ikke har fået gjort, fordi du spillede for meget?	0 gange	66%	78%	84%	90%
	1 gang	16%	11%	7%	4%
	Nogle gange	16%	11%	9%	5%
	Mange gange	2%	0%	1%	1%

Tabel 21: Forsømmelser set i forhold til spillergrupper (procenten er taget af kolonnetotalerne)

		Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitiv solospillere
Hvor mange gange i den seneste uge har du skændtes med din far eller mor, fordi du spillede for meget?	0 gange	74%	85%	87%	92%
	1 gang	15%	9%	10%	4%
	Nogle gange	9%	6%	2%	3%
	Mange gange	2%	0%	1%	0%

Tabel 22: Skænderier set i forhold til spillergrupper (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Igen er der her en risiko for, at de foregående tabeller reelt blot beskriver forskellene på piger og på drenge. I tabellerne nedenfor er tallene derfor brudt op på henholdsvis drenge (Tabel 25) og piger (Tabel 26).

	Antal gange	Markant kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive solospillere		Non-kompetitive solospillere	
Hvor mange gange i den seneste uge har der været noget, du ikke har fået gjort, fordi du spillede for meget?	0 gange	158	66%	142	76%	62	81%	46	92%
	1 gang	37	16%	18	10%	7	9%	2	4%
	Nogle gange	39	16%	25	13%	8	10%	2	4%
	Mange gange	4	2%	1	1%	0	0%	0	0%

Tabel 23: Forsømmelser set i forhold til spillergrupper: Drengene (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

		Markant kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive solospillere		Non-kompetitive solospillere	
Hvor mange gange i den seneste uge har der været noget, du ikke har fået gjort, fordi du spillede for meget?	0 gange	8	57 %	97	80%	93	86 %	253	89 %
	1 gang	3	21 %	16	13%	6	6 %	12	4 %
	Nogle gange	2	14 %	9	7 %	8	7 %	16	6 %
	Mange gange	1	7 %	0	0%	1	1 %	2	1 %

Tabel 24: Forsømmelser set i forhold til spillergrupper: Piger (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Hvad forsømmelser angår, bekræfter både pigers og drenge's besvarelser det overordnede mønster. Faktisk er det en forholdsvis større andel af de markant kompetitive holdspillere hos pigerne, der giver udtryk for at have forsømt noget en eller flere gange.

		Markant kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive solospillere		Non-kompetitive solospillere	
Hvor mange gange i den seneste uge har du skændtes med din far eller mor, fordi du spillede for meget?	0 gange	176	75%	155	84%	65	88%	47	92%
	1 gang	36	15%	16	9%	5	7%	3	6%
	Nogle gange	20	9%	12	7%	3	4%	1	2%
	Mange gange	4	2%	1	1%	1	1%	0	0%

Tabel 25: Skænderier den seneste uge set i forhold til spillergrupper: Drengene (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

		Markant kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive solospillere		Non-kompetitive solospillere	
Hvor mange gange i den seneste uge har du skændtes med din far eller mor, fordi du spillede for meget?	0 gange	9	69%	103	87%	93	86%	258	93%
	1 gang	1	8%	11	9%	13	12%	11	4%
	Nogle gange	2	15%	5	4%	1	1%	9	3%
	Mange gange	1	8%	0	0%	1	1%	1	0%

Tabel 26: Skænderier den seneste uge set i forhold til spillergrupper: Piger (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Hvad skænderier angår, er det tydeligt, at det overordnede mønster primært beskriver drengene. Der er dog fortsat en overrepræsentation af skænderier i det markant kompetitive spillemønster i forhold til de øvrige, som faktisk er større hos pigerne. De relativt lave antal (inkluderet i tabellen) gør dog, at man skal være forsigtig med at tolke på disse forskelle.

Som det fremgår af tabellerne, synes det henholdsvis hold- og konkurrenceorienterede altså at have en forholdsvis central betydning for, om respondenterne forsømmer andre ting eller har skænderier med deres forældre. I begge tilfælde kan man dog sige, at det lige så meget er omgivelserne, som det er spillerne selv, der har et egentligt problem, og derfor har vi også spurgt ind til nogle mere generelle forhold omkring trivsel.

### Generelle trivselsspørgsmål

Hvad de generelle trivselsspørgsmål angår, har vi valgt at tage udgangspunkt i de parametre, der ligger til grund for Center for Ungdomsforskning (CEFU) store trivselsundersøgelse, med henblik på at kunne drage relevante sammenligninger. Disse inkluderer dels symptomer som hovedpine, mavepine og søvnbesvær, samt oplevelser af ensomhed og erfaringer med mobning.

Hvis vi ser på den første række forhold, har vi spurgt respondenterne, om de har haft nogen af de nævnte symptomer indenfor den seneste uge, og om de i så fald har haft dem en enkelt eller mange gange. Med udgangspunkt i disse spørgsmål har vi konstrueret en skala fra ingen til mange symptomer på mistrivsel, som vi har krydset med spillemønstrene. Som det fremgår, viser der sig det måske lidt overraskende mønster, at kompetitive spillere og holdspillere har det signifikant bedre end de øvrige grupper målt på disse symptomer ( $p < 0,000$ ).

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere	Spiller ikke
Ingen symptomer	42,90%	33,70%	31,90%	26,30%	28,20%
Få symptomer	40,50%	44,30%	41,60%	40,10%	46,00%
Nogle symptomer	13,50%	16,50%	20,00%	23,10%	18,40%
Mange symptomer	3,20%	5,50%	6,50%	10,50%	7,50%

Tabel 27: Symptomer på mistrivsel set i forhold til spillemønstre (Procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Det er dog vigtigt at være opmærksom på at en mulig forklaring på dette forhold også kan være, at der er en markant overvægt af drenge blandt de kompetitive holdspillere og en markant overvægt af piger blandt non-kompetitive solospillere og non-spillere, og at det i lige så høj grad er dette mønster vi kan iagttage. Pigerne udviser i det hele taget flere af de nævnte symptomer, både i denne og i andre undersøgelser (bl.a. CEFUs undersøgelse og den seneste skolebørnsundersøgelse).

	Dreng	Pige
Ingen symptomer	42,00%	23,50%
Få symptomer	42,60%	44,40%
Nogle symptomer	11,90%	22,50%
Mange symptomer	3,40%	9,60%

Tabel 28: Symptomer på mistrivsel set i forhold til køn (Procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Derfor kan tabel 29 både tolkes som et udtryk for, at der rent faktisk er det pågældende forhold mellem spillemønstre og mistrivsel, og som et udtryk for kønsfordelingen indenfor spillergrupperne. Hvis man således ser på forholdet mellem trivselssymptomer og spillemønstre som de kommer til udtryk i henholdsvis drengenes og pigernes besvarelser, får vi nedenstående mønstre, fordelt på hhv. drengenes og pigernes besvarelser.

	Markant kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive solospillere		Non-kompetitive solospillere		Spiller ikke	
Ingen symptomer	106	45%	71	38%	35	45%	24	47%	19	56%
Få symptomer	97	41%	88	47%	30	39%	16	31%	8	24%
Nogle symptomer	30	13%	21	11%	11	14%	5	10%	6	18%
Mange symptomer	5	2%	7	4%	2	3%	6	12%	1	3%

Tabel 29: Symptomer på mistrivsel set i forhold til spillemønstre: Drengene (Procenterne er taget af kolonnetotalerne)

	Markant kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive solospillere		Non-kompetitive solospillere		Spiller ikke	
Ingen symptomer	2	14%	33	27%	24	22%	64	23%	30	21%
Få symptomer	5	36%	49	40%	47	44%	118	42%	72	51%
Nogle symptomer	4	29%	30	25%	26	24%	72	25%	26	19%
Mange symptomer	3	21%	10	8%	10	9%	29	10%	12	9%

Tabel 30: Symptomer på mistrivsel set i forhold til spillemønstre: Piger (Procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Tabellerne viser her to modsatrettede tendenser, hvor drengene overordnet set følger det overordnede mønster (med en undtagelse i gruppen af non-kompetitive solospillere), mens gruppen af markant kompetitive holdspillere hos pigerne har det markant dårligere i forhold til pigernes overordnede mønster. Eftersom der er tale om meget små antal (inkluderet i tabellen) skal man være forsigtig med at konkludere for meget, men det er ikke desto mindre påfaldende.

Hvad oplevelsen af ensomhed angår, har vi i spørgeskemaet spurgt respondenterne, hvem de ville gå til hvis de var kede af noget, og angivet hhv. forældre, andre familiemedlemmer, venner, kærester og andre som svarmuligheder. Endvidere har vi spurgt om de føler de har få, nogle eller mange at gå til. Med hensyn til det sidstnævnte spørgsmål er det dog kun 30 respondenter, der ikke mener at have nogen at gå til, og da den konceptuelle grænse mellem "nogle" og "mange" er flydende, er vi forbeholdende i forhold til at drage nogle faste konklusioner på basis af dette spørgsmål. Endvidere er det vanskeligt at konstruere en skala med udgangspunkt i alle mulighederne, idet man ikke nødvendigvis er mere ensom hvis man "kun" går til forældre og venner men ikke til andre familiemedlemmer i forhold til hvis man både går til familie, venner og andre familiemedlemmer. Derfor har vi her valgt at krydse de to grupper, som er de væsentligste i den samlede stikprøve, nemlig forældre, som 71% giver udtryk for at gå til og venner, som 59% udtrykker at gå til (imod andre familiemedlemmer 25%, kærester, 13% og andre 19%). Når man krydser forældre og venner og sætter resultatet i forhold til spillemønstre kan man iagttage en tendens til, at de markant kompetitive holdspillere er en anelse mindre tilbøjelige til at gå til både venner og forældre, og en anelse mere tilbøjelige til ikke at gå til nogen af dem.

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitive solospillere	Spiller ikke
Går til forældre og venner	66%	68%	72%	74%	79%
Går enten til forældre eller til venner	26%	28%	24%	23%	17%
Går hverken til forældre eller til venner	8%	5%	4%	4%	4%

Tabel 31: Om respondenterne går til venner og forældre set i forhold til spillemønstre (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Denne tendens er dog ikke statistisk signifikant og skyldes sandsynligvis en overvægt af drenge, der i forhold til piger er mindre tilbøjelige til at gå til forældre og venner ( $p > 0,000$ ), som det fremgår af tabellen nedenfor

	Dreng		Pige	
Går til forældre og venner	487	62%	610	80%
Går enten til forældre eller til venner	244	31%	133	18%
Går hverken til forældre eller til venner	61	8%	18	2%

Tabel 32: Om respondenterne går til hhv. venner og forældre set i forhold til køn (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Endelig, hvad erfaring med mobning angår, har vi både spurgt ind til, om respondenterne har været med til at mobbe andre, og om de selv er blevet mobbet. Da begge dele godt kan være tilfældet samtidig, man kan man overordnet set skelne mellem rene mobbere, rene ofre, kombinationen af mobber og offer, her kaldet "mobfre" og endelig dem der ikke er nogen af delene. Som det fremgår af tabellen nedenfor kan man her konstatere en signifikant sammenhæng til spillemønstre ( $p = 0,002$ ). Mest afgørende er der en markant overvægt af mobbere i gruppen af markant kompetitive holdspillere.

	Markant kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive holdspillere	Moderat kompetitive solospillere	Non-kompetitiv solospillere	Spiller ikke
Mobfre	9%	8%	8%	5%	9%
Ofre	22%	19%	17%	23%	21%
Mobbere	13%	9%	9%	3%	7%
Andre	56%	64%	65%	70%	64%

Tabel 33: Om respondenterne er blevet mobbet eller har mobbet nogen set i forhold til spillemønstre (procenterne er taget af kolonnetotalerne)

Dette kan igen skyldes overrepræsentationen af drenge der, som det fremgår af nedenstående tabel, er mere tilbøjelige til at mobbe (eller i hvert fald til at fremstille sig selv som mobbere i et spørgeskema) ( $p < 0,000$ ).

	Dreng		Pige	
Mobfre	70	8,80%	50	6,60%
Ofre	139	17,60%	178	23,40%
Mobbere	90	11,40%	28	3,70%
Ingen erfaring med mobning	492	62,20%	505	66,40%

Tabel 34

Hvis man således fokuserer på forholdet mellem erfaring med mobning og spillemønstre hos pigerne separat ser man igen en markant tendens i form af en overrepræsentation - både af mobbere og af ofre - blandt pigerne.

	Markant kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive holdspillere		Moderat kompetitive solospillere		Non-kompetitive solospillere		Spiller ikke	
Mobfre	1	7%	9	7%	12	11%	12	4%	10	7%
Ofre	4	29%	25	21%	21	20%	64	23%	32	23%
Mobbere	2	14%	4	3%	6	6%	5	2%	7	5%
Andre	7	50%	83	69%	68	64%	200	71%	91	65%

Tabel 35

Det er indrømmet lidt problematisk at spørge ind til mobning på denne måde, da der kan herske forskellige forestillinger om, hvor legitimt det er at mobbe, og hermed varierende tilbøjelighed til at svare bekræftende i et spørgeskema, og fordi det i øvrigt kan være vanskeligt at trække grænsen mellem mobber og offer. Men hvis man alene fokuserer på den nederste linje i skemaet er det dog tydeligt, at det uanset hvad er gruppen af markant kompetitive holdspillere, der har den største andel af respondenter, der har erfaret mobning på den ene eller den anden vis (44%) i forhold til den brede norm (35 %).

Samlet set giver de mere generelle trivselsrelaterede variable et ganske broget billede af trivsel i forhold til spillemønstrene. Der er således flere mulige tolkninger af trivselssymptomerne, der både kan skyldes spillemønstrene og kønsfordelingerne indenfor spillemønstrene. Hvad tilbøjeligheden til at gå til hhv. forældre og venner angår, er den iagttagede tendens ikke statistisk signifikant. Endelig er der, hvad mobning angår, en signifikant større andel af de markant kompetitive holdspillere, der har erfaring med mobning, og denne andel er forholdsmæssig større blandt pigerne.



## Konklusion: En sammenhæng mellem spilaktivitet og trivsel?

Samlet set viser de indsamlede data en relativt klar sammenhæng mellem spillemønstre og spilrelaterede problemer i hverdagen i form af forsømmelser og skænderier, men et noget mere tvetydigt billede når det kommer til mere generelle mål for trivsel, hvor det i øvrigt er nødvendigt at skelne imellem kønnene. Endvidere viser analysen af spillemønstrenes relation til øvrige variable i datasættet, at det markant kompetitive spillemønster samtidig er et mønster der involverer en høj grad af socialisering, herunder den øgede mængde kommunikation på computer og mobiltelefon, og den højere mængde af venner erhvervet gennem spilaktiviteten.

Samlet set giver det anledning til en tolkning af fænomenet problemspil som indeholdende et konfliktforhold mellem spillerfællesskaber og familieliv, der kommer til udtryk i for eksempel forsømmelser og skænderier.

Der er dog fortsat enkelte uklarheder i materialet, som på sigt bør undersøges i dybden for at udfordre denne tolkning. De vigtigste punkter i den sammenhæng er følgende:

1. Samværet med venner viste sig at udgøre en central forskel i cluster-analysens grupperinger, og den forskel lader sig ikke forklare med udgangspunkt i spillemønstrene.
2. Det er muligt at foretage alternative vægtninger og håndteringer af både spilvariablene og trivselsvariablene, og dette kan lede til andre overordnede fortolkninger af datamaterialet.

